Бостон под маской

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Крейг Блэкуэлдер, Стивен Майкл Дипеза. Малкольм Шеппард

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Билл Бриджес

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Рич Томас

Дизайн книги: Беки Джолленстен

Внутренние иллюстрации: Эд Бурелль, Джон Бриджес, Телон Даннинг, Винс Локк, Нейт Прайд и Эндрю Трабболд.

Передняя обложка: Мэтт Митчелл

Глава первая:
Карты и легенды

Первыми обитателями живописных земель, которым суждено было стать современным Бостоном, считаются массачусетские индейцы. Если кто-то и жил здесь до них, современной истории это уже не известно. Строго говоря, никто из индейцев тогда бы не стал утверждать, что все они живут на одной территории. Их деревни – больше двух десятков числом – были разбросаны по всем окрестностям Бостонской бухты.

Другое дело, что уже тогда Бостонский полуостров (а временами даже буквальный остров) считался священным местом для Пробуждённых. Холмистая местность, которую сегодняшние Пробуждённые называют Бикон-Хиллом, служила источником сильнейшей магической энергии. Кроме того, она впитывала любые агрессивные мысли, позывы и грёзы смертных. Когда индеец совершал преступление, старейшины его деревни могли послать его на вершину Бикон-Хилла, чтобы он очистил свою душу от пагубных страстей.

Как и в случае с большинством индейских племён по всей Америке, мирная жизнь коренных массачусетцев кончилась с прибытием белых поселенцев. Всего за три года, с 1614 г. по 1617 г., привезённые европейцами болезни убили массу индейцев, пощадив жизни лишь нескольких сотен.

Белые поселенцы назвали эти владения Тримаунтин в честь трёх холмистых образований на территории полуострова. В пределах ста лет после этого в Тримаунтин прибыло несколько крупных групп Пробуждённых. Само собой, никуда не делись и местные шаманы, которым удалось уцелеть в условиях вынужденного соседства с колонизаторами.

Следует понимать, что в те годы странствие в Новый Свет было для европейцев одновременно желанным и смертельно опасным предприятием. Магов это касалось вдвойне: они отправлялись в незнакомые земли, в которых могли проживать (и зачастую проживали) противники, с которыми они не были готовы сражаться. Взамен они получали возможность основать новые владения, в которых никто не стал бы указывать им, как жить. А это было особенно важным в годы религиозных гонений и бесконечных охот на ведьм.

В частности, именно по этой причине в будущий Бостон прибыл кабал волшебников, называющий себя Колесница Эпоны. Эти Пробуждённые мечтали увидеть землю, в которой они смогут жить в безопасности. Увы, их ожидало болезненное знакомство с духами местной Тени.

Что ещё хуже, духи привыкли союзничать с местными Пробуждёнными и не собирались пускать сюда чужаков. Колеснице Эпоны пришлось бежать в дальние уголки Массачусетса, где они прибегли к последней, отчаянной мере. Они призвали в земную реальность силу, которой удалось прогнать духов и заодно избавиться от большинства местных шаманов. Увы, само чудовище никуда не делось. Оно осталось здесь на долгие годы, и оно продолжало отравлять жизни людей даже тогда, когда Тримаунтин стал Салемом.

Охота на ведьм

После того как белые поселенцы начали первые чистки, Колесница Эпоны пришла к выводу, что у местных колдунов остаётся только один шанс на выживание. Им следовало объединиться. Потребность в объединении в те годы была даже острее, чем в современные дни. В тот отдалённый период большинство колдунов практиковало своё магическое искусство в одиночку. Даже ближайшие родственники могли сдать мага властям, считая его слугой Сатаны. Особенно это касалось женщин, многие из которых расставались в те годы с жизнью при малейшем подозрении в "ведьмовстве".

Будучи одним из немногих, если не единственным организованным кабалом в Массачусетсе, Колесница Эпоны разослала магические приглашения всем колдунам Новой Англии. Тогда же, в память о бесчисленных душах, загубленных новоявленными инквизиторами Салема, их кабал переименовал себя в Чёрную петлю.

Тёмное Просвещение

Тем временем в Европе начали развиваться сообщества, следующие новым интеллектуальным принципам. Идеологи Просвещения утверждали, что в мире нет ничего, чего не мог бы понять человеческий разум. В Америке Просвещение пришлось как нельзя кстати, поскольку его идеалы помогали тогдашним колонизаторам строить новую цивилизацию.

Одним из первых решительных шагов на пути к созданию нации стало основание Бостона. Мало какие города изменились с момента своего основания так, как Бостон. Однако тогда, в 1630 году, Бостон действительно стал оплотом рациональных американцев, которые не хотели иметь ничего общего с ветхими колдовскими обрядами.

Хотя Бостон был возведён на полуострове, во время прилива он превращался в настоящий островной город. Недостаток территории сказывался на поведении поселенцев. Вскоре местные Пробуждённые начали свои первые геомантические проекты, однако они не успели изменить сущность города прежде, чем в дело вступили простые смертные инженеры. Люди осушили болота и вгрызлись в холмистую почву бывшего Салема. Старые духи отступили в глубины Тени.

Пуританство

Даже если массовые казни ведьм остались в прошлом, к наступлению викторианской эпохи пуританские идеалы распространились в достаточной степени, чтобы обвинение в чернокнижничестве стало одним из главных способов избавления от врагов. Зная о том, что даже обычные люди порой расстаются с жизнью из-за ложных наветов, маги стали всё реже собираться в единые группы и кабалы и начали вести двойную жизнь среди верующих американцев, лишь изредка встречаясь друг с другом по законам тайного общества.

Сюжетная зарисовка:
Обманы и тайны

Многие тайные общества викторианской эпохи дожили до современности. Особенно это касается кабалов Стражей вуали, которым идея формирования чародейского культа по умолчанию кажется почти естественной.

Протагонисты сталкиваются с необычным заданием. Им предстоит найти членов тайного культа, выучить их секретных фразы и жесты, после чего проникнуть в их логово и узнать, чем они занимаются.

Тайное соглашение

В 1906 году кабал, известный как Белые Патнемы, заявил свои права на Салем – землю, которая к тому моменту уже считалась проклятой. У Чёрной петли оказались свои планы на эти владения. Оба кабала встретились друг с другом, готовясь к схватке, однако вместо обострения конфликта их лидерам удалось договориться. Они составили и подписали соглашение, сущность которого остаётся тайной и по сей день.

Мудрое решение конфликта закрепило статус Чёрной петли как ведущей организации магов в Бостоне, даже если теперь у них и появились соперники (а формально – союзники) в лице Белых Патнемов.

Иммигранты

В середине девятнадцатого столетия Бостон захлестнула волна ирландских иммигрантов, вызванная знаменитым Картофельным голодом. Вместе с ними в Америку

прибыли кельтские предсказатели и почитатели духов, которые подверглись гонениям у себя на родине из-за слухов, приписывающих им отравление картофельных посевов.

Примерно тогда же в Бостоне начали появляться и итальянские иммигранты. По стечению обстоятельств многие из них практиковали тёмные виды магии, что закрепило за ними репутацию настоящих ведьм и чернокнижников. В целом, если ирландцы чаще всего шли по Путям Акантус и Тирсус, итальянские маги по большей части принадлежали к числу Мастигос и Морос.

Сюжетная зарисовка:
Былое и грядущее

Несмотря на то, что многие ирландские маги практиковали сравнительно мирную форму магии, среди них были и те, кто хорошо помнил горечь народных гонений. Один из ирландских кабалов выстроил так называемый Каменный склад, в котором он начал собирать магическое оружие.

Хотя с тех пор кабал и его наследие кануло в Лету, с протагонистами может связаться загадочный маг, утверждающий, что он знает о местоположении Каменного склада. Взамен он просит разобраться с его личными врагами.

Консилиум

Последние несколько веков маги Мистериума пытались организовать в Бостоне полноценный Консилиум, однако местные Пробуждённые привыкли к разрозненной и самостоятельной жизни. Практически до конца двадцатого века Бостон считался среди Пробуждённых городом беззакония – своеобразным аналогом городка времён Дикого Запада, в котором маги привыкли уважать только личную силу.

Тем не менее, в 1980 году Чёрная петля наконец публично объявила о существовании Тайного соглашения с их номинальными союзниками из кабала Белых Патнемов, Петля объявила о создании Консилиума, которым она до сих пор правит из своих личных владений в Салеме. Не всем это нравится, однако поскольку маги Чёрной петли и сами не привыкли организовывать деятельность всех магов, живущих в Бостоне и его окрестностях, до определённой степени бостонский Консилиум до сих пор остаётся одним из самых анархичных Консилиумов, известных современному миру.

Характер Бостона

Бостон считается недружелюбным (а кто-то сказал бы, что даже параноидальным) городом. Местные жители держат любых чужаков на расстоянии вытянутой руки – а "чужаком" здесь считается всякий, кто провёл в Бостоне меньше десятилетия. Жители Бостона редко зовут людей себе в гости и ещё реже сами наносят соседям визит.

Как ни странно, это приносит огромную пользу магическому населению города. Когда никто не следит за тем, чем тот или иной маг занимается у себя дома, вероятность появления смертных охотников, Истребителей или Жрецов престола на пороге его владений становится ускользающе малой.

С другой стороны, в Бостоне правят так называемые Советы микрорайонов. Эти небольшие организации обладают значительным (а некоторые говорят, что чрезмерным) влиянием на облик конкретного микрорайона или квартала, нередко предотвращая открытие новых баров и клубов или закрывая действующие предприятия. Многие члены совета были и остаются верующими пуританами.

Всё это закрепляет за Бостоном репутацию города одиночек, который раскинулся на холмах и болотах подобно загадочным поселениям из кинофильмов о Франкенштейне.

Локусы и Источники

За редкими исключениями, бесчисленные Источники и локусы, которым поклонялись индейские маги, никуда не делись. Из Бостона могли исчезнуть ориентиры, которые

некогда отмечали существование определённого локуса или Источника, однако маги нередко видят призрачные очертания старых домов и святилищ там, где в физическом мире раскинулось лишь очередное болото. Любопытно, что в этих местах практически не бывает призраков – несмотря на то, что именно в подобных локациях маги *обычно* сталкиваются с особенно мощными душами мёртвых.

Пожалуй, самым известным из таких святилищ служит владение Белых Патнемов на тихой улице рядом с “Каммонуэлс-Авеню”.

Земля без Парадокса

Один из бедных районов Бостона обладает огромным значением для Пробуждённых по весьма необычной причине: Парадокс в нём не действует. До тех пор, пока ни один смертный не видит магию в действии, любой Пробуждённый способен творить даже грубые заклинания, не рискуя спровоцировать Парадокс.

Целые кабалы Пробуждённых соперничают, а порой и воюют за эту землю. Среди современных магов квартал известен под прозвищем “военная зона”, хотя из-за отсутствия явного хозяина его ещё называют “землёй бедняков”.

Увы, отсутствие сильного руководителя означает и то, что смертные могут перестраивать район так, как им нужно, и маги не способны оказать им организованное сопротивление (например, заняв должностные позиции или скоординировав кампанию по промывке мозгов всему городскому совету). Уже в ближайшее время особые свойства района могут исчезнуть. И всё это осложняется появлением крупного кабала Истребителей, называющего себя Клятвой святого Михаила.

Глава вторая:
Кабалы

Несмотря на разрозненность местных кабалов, бостонские чародеи следят за сохранением древних традиций с почти фанатичной бдительностью. В каком-то смысле приверженность ритуалам глухой старины тоже сама служит одной из традиций: если маг из другого города решает остаться в Бостоне, вероятно, он тоже начнёт поддерживать стародавние ритуалы даже несмотря на то, что в целом местные Пробуждённые живут порознь.

Одной из таких традиций считается поиск учеников среди студентов различных университетов. Справедливо или нет, многие представители бостонского Консилиума предполагают, что Пробуждение чаще всего ожидает людей, которые искренне стремятся избавиться от иллюзий и предрассудков и заменить их научными знаниями.

Известная как Студенческая инициация, эта традиция заставляет многие кабалы специально патрулировать университеты, колледжи и даже места развлечений, в которых часто появляются студенты. Когда такой кабал находит новоиспечённого мага – что происходит чаще, чем можно подумать, – он делает всё, чтобы убедить студента вступить в его (и именно его) орден.

Другой традицией – на этот раз социальной и несколько негативной по своему характеру – служит отказ местных магов принимать в свои ряды тех, кто появился в городе меньше нескольких лет назад. Безусловно, *формально* любой чужак может получить членство в Консилиуме, однако по-настоящему представителем местного общества чародеев он сможет стать лишь очень и очень нескоро.

Другое дело, что некоторым чужакам может и не захотеться вступать в Консилиум. Учитывая, как много бостонских магов сами уединяются в своих владениях и ведут жизнь затворников или одиноких волков, неудивительно, что многие Пробуждённые с самого начала отказываются от участия в коллективной деятельности и начинают личные колдовские операции.

Наконец, ещё одной своеобразной “традицией” служит искреннее нежелание магов собираться на кокусы своих орденов. В отличие от большинства Консилиумов современного мира, в которых маги вступают в ордены для продвижения их политических интересов, в Бостоне ордены представляют собой скорее идеологические ячейки магов, чем полноценные организации.

Так, Иерарх Бостона (а по совместительству глава Серебряной лестницы) старается созывать кокус не чаще одного раза в сезон. По его мнению, всё, что нужно, уже было обговорено в Тайном соглашении. Только если у городского сообщества магов действительно появляются неприятности – или если самому Иерарху предлагают что-нибудь ценное взамен на сбор кокуса, – номинальный владыка Бостона может созвать Пробуждённых для обсуждения срочных дел.

И напротив, совещание мистагогов Мистериума проходит в 8 часов вечера 15-го числа каждого месяца. При обсуждении текущих проблем маги придерживаются жёстко упорядоченного графика. Несмотря на регулярность подобных встреч, они редко проходят подолгу. Как только представители ордена заканчивают обсуждать насущные дела, они расходятся и получают ещё один месяц на реализацию индивидуальных проектов.

Кокус Алмазной стрелы проходит в Поместье Уиндем. Общие темы для обсуждения часто сводятся к защите Консилиума, проведению Магических дуэлей и вылазкам на территории врагов, если таковые имеются. По крайней мере один раз в год один из самых известных бойцов ордена приглашает всех желающих в свои личные владения, чтобы понаблюдать за чередой специально организованных Магических дуэлей – или, еще лучше, чтобы в них поучаствовать.

Встречи Свободного совета проводятся лишь тогда, когда для этого есть естественные причины: иными словами – предельно редко.

Стражи вуали не любят афишировать своё присутствие в городе, даже если о них известно всем магам, занимающих в Консилиуме должностные позиции. Члены ордена не придерживаются никаких графиков. Когда кто-нибудь из их местных лидеров решает провести совещание, он просто называет время и место. Заседания могут проходить по несколько раз в неделю, а могут не созываться месяцами.

Состав Консилиума

Бостонский Консилиум устроен типично для подобных органов власти. Всем управляет Иерарх, которому помогают (хотя порой и мешают) Советники. Каждому Советнику служит Провост. Геральд распространяет вести и приглашения на очередную крупную встречу среди всех местных заклинателей.

Единственным необычным аспектом Консилиума служит повышенное количество Часовых. Иной посетитель может даже сделать ошибочный вывод, что Консилиум находится в состоянии войны.

Позицию Иерарха занимает Немеец – текущий лидер Чёрной петли. Сет Пэррис из кабала Белых Путнамов служит его Провостом, демонстрируя важную, но вторичную роль своего кабала в Тайном соглашении.

Алмазная стрела

Благородные рыцари Грифона

Этот кабал считает, что сосредоточение большинства магов на развитии сугубо интеллектуальных областей знаний делает их уязвимыми для противников, научившихся использовать магию для убийства. Благородные рыцари утверждают, что они происходят от куда более старого кабала, который десятилетиями практиковал искусство Магических дуэлей. Будучи наследниками этого “кабала дуэлянтов”, Благородные рыцари стремятся повергнуть всех известных противников и вернуть себе законное место царей Земли.

Сюжетная зарисовка: Дуэлянты

Если кто-либо из персонажей проявляют интерес к Магическим дуэлям, он может сразиться с одним из рыцарей в поединке чести. Показав себя с наилучшей стороны, герой может завоевать уважение кабала, а со временем – и его дружбу.

Могильщики

На протяжении 300 лет этот кабал действует в окрестностях Бостона, выполняя заказные убийства магов и других существ, мешающих местным Пробуждённым (или, во всяком случае, тем из них, кто готов хорошо заплатить за чужую голову).

Говорят, что вступление в кабал требует принесения всевозможных клятв и прохождения сложной инициации. Кроме того, ходят слухи, что последним испытанием для новичка становится выход из тела. Вне зависимости от сущности этого последнего задания, если новичок проваливает испытание, представители кабала уничтожают его тело, обрекая неудачливого кандидата на призрачное существование.

Двое членов кабала служат Часовыми бостонского Консилиума. Остальные также нередко помогают Иерарху, когда речь заходит о боевых операциях – или убийствах.

Сюжетная зарисовка: Мишень

Один из протагонистов – или даже несколько членов их кабала – оказывается в числе потенциальных мишеней Могильщиков. Тем не менее, будучи рассудительным человеком, лидер Могильщиков не считает, что устранение этого персонажа пойдёт на

пользу Консилиуму. Он связывается с протагонистами и предлагает им время на исправление своих проступков, надеясь, что заказчик отзовёт свой контракт. Единственная загвоздка состоит в том, что заказчиком оказывается сам Немеец – глава Консилиума, – а он не привык менять своё мнение.

Свободный совет

Мёртвые пираты

Этот кабал состоит из бродяг, которые делают всё, чтобы держаться подальше от политики бостонских магов. Хотя они считают себя полноценными членами Консилиума, им нравится просто есть, пить и веселиться, заключая мир со всеми, с кем только возможно.

Сюжетная зарисовка: Шкатулка Пандоры

Мёртвым пиратам нужно избавиться от проклятой реликвии, и поскорее. Они готовы щедро заплатить любому, кто согласится взять у них этот предмет и отнести его подальше от Бостона. Реликвия хранится в запертом ящике, на который наложено заклинание, мешающее понять, что внутри. Мёртвые пираты не слишком торопятся рассказывать окружающим, что там находится. Но что бы это ни было, маги Чёрной петли старательно ищут шкатулку – в сущности, это одна из причин, по которым Мёртвые пираты настаивают, чтобы предмет покинул границы Бостона как можно быстрее.

Специальная медиагруппа

Представители СМГ считают себя одним из немногих кабалов, обладающих полной независимостью от Чёрной петли. Сама идея о том, чтобы подчиняться магам, не состоящим в их собственном кабале, кажется им противоестественной. На идеологическом уровне медиагруппа стремится расшифровать мистический код Вселенной и понять, по каким принципам она работает. На практическом она просто использует магию в целях личного обогащения – в частности, жульничая в казино.

Сюжетная зарисовка: Тиканье часов

Худшие опасения СМГ оправдались: после очередной мошеннической операции в казино за ними начали слежку. Что ещё хуже, на хвосте у них оказались отнюдь не простые смертные, а Жрецы престола из кабала Скорпионов. Не обладая возможностью обратиться за поддержкой к Иерарху – с которым СМГ состоит в натянутых отношениях, – группа связывается с протагонистами, предлагая деньги, Ману или ответные услуги взамен на помощь с этой проблемой. Если вместо этого герои сдадут СМГ Немейцу, кабал станет враждебен к протагонистам и откажется вести с ними дела – конечно, если он вообще доживёт до конца сценария.

Стражи вуали

Теневой хор

Члены этого кабала прячутся ото всех, кроме Немейца и, вероятно, его ближайших помощников. Мало кому из магов известно о его присутствии в Бостоне, однако даже те, кто встречал его членов лично, не знают, можно ли им доверять. Время от времени члены Хора являются к местным магам с различными предложениями, которые меняются от случая к случаю. Тем не менее, даже в этих случаях они каждый раз представляются разными именами или даже посылают вместо себя других магов.

Сюжетная зарисовка:
Кто есть кто

Немеец нанимает протагонистов, чтобы они раскопали материалы о прошлом Теневого хора. Он просто хочет знать, можно ли им доверять. Возможно, другие Советники даже не знают об этой операции. В случае согласия персонажи смогут обнаружить, что Теневой хор состоит из членов городского правительства, которые живут тайной жизнью Стражей вуали. Или, возможно, это действительно таинственный кабал странников, обладающих доступом к неизвестному источнику силы.

Мистериум

Братство неведомых истин

Члены Братства утверждают, что все они происходят от известнейших магов Англии, Франции и Германии. Один или двое даже сами называют себя именами легендарных магов, заявляя, что они дожили до наших дней. Так это или нет, предполагаемая древность представителей Братства играет с ними злую шутку: будучи одними из самых опытных магов во всём Консилиуме, многие из них обладают уже преклонным возрастом. Лидер группы, Потестас, и вовсе доподлинно знает, что ему осталось жить на земле меньше десяти лет.

Сюжетная зарисовка:
Союзники и их цели

Братство желает заручиться поддержкой протагонистов в своей попытке проникнуть в структуру власти Консилиум. Потестас знает, что скоро покинет этот мир, и хочет, чтобы члены его кабала унаследовали хоть что-нибудь от его правления. Поэтому он засылает протагонистов в Консилиум в качестве “наёмных агентов”. Если они сумеют занять одну-две должностные позиции, Потестас гарантирует, что его кабал станет работать с ними и дальше. Если они провалят задание, Потестас удовлетворится тем, что его Братство не повторит ошибок протагонистов и получит шанс занять должностные позиции уже лично.

Банда

Как и следует из названия кабала, Банда действует за рамками человеческих законов. Их цель заключается в том, чтобы получить максимальную власть над бостонской преступностью и подмять под себя всех местных боссов. Хотя отчасти Банда стремится к подобной цели ради обретения личного могущества, лидер кабала – Вижен – делает это ещё и потому, что хочет очистить город от “обычных” наркоторговцев и организовать массовую продажу уникальных магических наркотиков.

Сюжетная зарисовка:
Дурные видения

В последнее время один из протагонистов видит дурные сны. Возможно, он намеренно или случайно попробовал мистические наркотики Банды. Или, возможно, в его кошмарах виноват кто-то ещё. Так или иначе, Вижен – один из редких мастеров Разума на всей территории Бостона, и если персонаж хочет избавиться от видений, ему следует обратиться к главарю Банды.

Кровавые лавры

Кровавые лавры считаются одним из неотъемлемых атрибутов бостонского Консилиума. Они работали на Иерарха ещё тогда, когда назывались Алебастровым кругом, а Алебастровый круг служил своему Иерарху ещё тогда, когда назывался Вьющимся змеем – и так далее. Так или иначе, на протяжении всей истории существования кабала, Кровавые лавры и их далёкие предки служили местному обществу Пробуждённых верой и правдой. Кроме того, даже политические соперники кабала

признают, что Кровавые лавры могут похвастаться одной из самых полных библиотек, посвящённых Атлантиде и родословным магов.

Сюжетная зарисовка:
Сватовство

После того как протагонисты совершают какое-нибудь впечатляющее деяние, к ним обращается лидер кабала – Нума. Глава Кровавых лавров предлагает самому достойному из них вступить в брак с его собственным потомком, чтобы объединить семьи великих магов.

Серебряная лестница

Чёрная петля

Чёрная петля считается одним из самых загадочных кабалов Бостона. Слухам, объясняющим её могущество, поистине нет числа. В одних историях Чёрная петля изображается как группа подлинных мастеров колдовства, возможно, даже находящихся на пути обретения архимагических знаний. В других историях могущество Чёрной петли приписывают её связям с запретными Наследиями. Так или иначе, известны лишь два по-настоящему значимых мага Чёрной петли – Немеец, Иерарх бостонского Консилиума, и его ближайшая помощница Анакаона де Ксарагуа.

Сюжетная зарисовка:
Падающие звёзды

Немеец считает, что звезда Белых Патнемов идёт к закату, и собирается заменить своих главных соперников другим, более податливым кабалом. Он предлагает позицию своего Провоста протагонисту, который в недавнее время отличился любым достойный деянием. Желательно, чтобы протагонист сам состоят в Серебряной лестнице и шёл по Пути Тирсус или Акантус, однако это не обязательно. Затем Иерарх предлагает герою и его кабалу ослабить поддержку, которую Спящие невольно оказывают Белым Патнемам, и постепенно стереть их заслуги из памяти здешних магов.

Просветлённый пентакль

Вопреки своему названию, Просвещённый пентакль состоит всего из трёх магов – которые, однако, следуют пяти ключевым принципам, сущность которых не до конца известна другим обитателям Бостона. Только сами члены Пентакля знают, что от них ожидается:

- поддерживать друг друга во всех стремлениях
- бороться с властью Чёрной петли
- готовиться к подчинению других бостонских магов (что будет окончательно реализовано только через свержение Немейца)
- проводить карательные операции в отношении всех, кто мешает Пентаклю
- хранить сущность четырёх вышеописанных принципов в тайне под угрозой смертной казни.

Сюжетная зарисовка:
Свежий взгляд

Лидер пентакля, Кумейя, обращается к протагонистам с одной из самых неординарных просьб, которые только можно представить в условиях проживания в Бостоне. Дело в том, что члены Пентакля сумели получить в свои руки экземпляр Тайного соглашения (выкрав его из архивов Теневого хора, о чём пока что не знают ни сами Стражи вуали, ни протагонисты). Кумейе текст Соглашения кажется прямым доказательством несостоятельности Чёрной петли как лидеров Консилиума, однако Просвещённый пентакль хочет убедить местные кабалы встать на его сторону (и начать планомерное

свержение Чёрной петли) сравнительно мирным путём. Для этого ему нужно убедиться, что другие маги тоже воспринимают Тайное соглашение как преступление.

Никто из других магов ещё не видел текст Соглашения, и Кумейя хочет удостовериться, что члены Пентакля правильно воспринимают суть текста. К протагонистам эти Пробуждённые обращаются в первую очередь, потому что другие кабалы заслуживают их доверия в меньшей степени (“Братство слишком амбициозно”, “Могильщики аполитичны” и так далее).

Как отнесутся к содержанию Тайного соглашения сами протагонисты?

Белые Патнемы

Белые Патнемы уже более века поддерживают Чёрную петля, выступая в роли связующего звена. Выражаясь метафорически, если Немеец правит железной рукой, то Белые патнемы надевают на эту руку бархатную перчатку. Тем не менее, их влияние постепенно сходит на нет, и Патнемы постоянно размышляют над способами укрепления своей власти.

Сюжетная зарисовка: Истинные друзья

Из-за сильной приверженности к религии Белые Патнемы иногда вызывают недовольство в местном Консилиуме, поскольку здешние маги прекрасно помнят, какую роль сыграла религия в знаменитой охоте на ведьм. Несмотря на это, многих из них можно охарактеризовать как мирных и доброжелательных людей – просто это не так уж легко увидеть из-за пропаганды Чёрной петли. Сегодня Белые Патнемы ищут новых союзников. И хотя поначалу герои могут решить, что Белые Патнемы что-то скрывают, в действительности они просто хотят обрести новых друзей.

Тайное соглашение

Так в чём заключается Тайное соглашение? Об этом не знает никто, кроме лидеров обоих правящих кабалов (Чёрной петли и – в меньшей степени – Белых Патнемов). В каком-то смысле и они могут не знать всей сути, поскольку, вопреки мнению других магов, Тайное соглашение было заключено между *тремя* сторонами.

Текст и идейное содержание Тайного соглашения определяет Рассказчик. Вместо готовых ответов ниже приведены вопросы, которые Рассказчик может задать себе при разработке конечного варианта этого Соглашения.

- Кому принадлежит третья подпись? Возможно, демонической сущности (например, Князю тысячи листьев, описанному в последней главе) – или таинственному кабалу, который хочет *остановить* эту сущность? Или архимагу, который скрывается где-то в Бостоне? Или целому кабалу архимагов, который уже распался или отправился в иные миры?
- Что обеспечивает Соглашение? Ходят слухи, что оно связано с Арканой Судьбы – и это вполне может быть правдой.
- Что подтолкнуло Чёрную петлю, Белых Патнемов и загадочную третью сторону заключить Соглашение?
- Возможно ли, что Соглашение действовало только несколько лет, и сегодня ничто не мешает магам его игнорировать?
- Существуют ли копии Соглашения – возможно, даже с разными вариантами текста? В частности, если вы используете сценарий Просветлённого пентакля, определитесь с тем, какую именно копию они похитили из архивов Теневого хора.
- Можно ли заключить новое Соглашение?

Глава третья:
Отступники

Клятва святого Михаила

Кабал Истребителей, называющий себя Клятвой святого Михаила, собрался только недавно. В действительности он представлен двумя более мелкими кабалами, которые встретились во время охоты на общую жертву. Когда двое Истребителей из южных кварталов Бостона вступили в схватку с безумным Скелести, на помощь к ним неожиданно пришли трое китайских магов, которые тоже оказались охотниками на чернокнижников.

Название кабала происходит от христианской легенды, согласно которой святой Михаил поклялся отправить на землю девять великих ангелов, которые свергнут врагов человечества. Пока что кабал представлен лишь пятью Истребителями, однако они продолжают искать новых союзников – и врагов.

Скелести

В каком-то смысле охота на ведьм в Салеме началась не случайно: в деревнях и лесах Новой Англии действительно с самого начала скрывались целые кабалы проклятых чернокнижников. Проблема с охотой на ведьм состояла (и продолжает состоять) в том, что смертные постоянно искали злодеев среди обычных городских магов, в то время как Скелести привыкли прятаться от людей в отдалённых лачугах и логовах посреди дикой природы.

Посреди города крики людей привлекают внимание Истребителей и полиции. Крики людей в лесу не слышит никто, кроме птиц и волков. Неудивительно, что даже в современном мире Скелести не видят смысла менять место своего обитания.

Жрецы престола

Бостонские служители Экзархов стараются сделать одно из двух: либо захватить весь местный Консилиум, либо – если это окажется невозможным – сбежать из города прочь. К своему огромному сожалению, они не могут сделать ни того, ни другого.

Они постоянно близки к тому, чтобы выследить разобщённых бостонских магов поодиночке и уничтожить их или переманить в свои культы (известные как “пилоны”). Но Чёрная петля знает о существовании своих древних врагов и, как правило, успевает отреагировать быстрее, чем Жрецы престола выполнят первую из своих задач.

Сбежать же из города может быть даже труднее, поскольку не каждый из представителей ордена готов бросить потенциально выигрышное поле боя, чтобы рисковать жизнью в освоении новых владений.

Клиника

Клиникой называется одновременно кабал магических психиатров и конкретное место – бостонская клиника для душевнобольных, – в которой они проводят свои операции. Члены клиники убеждены, что они нашли участок головного мозга, отвечающий за Пробуждение. Неудивительно, что они хотят его отключить.

Сюжетная зарисовка:
В логове зверя

После короткой схватки со Жрецами престола герои вынуждены отступить, однако врагам удаётся захватить одного или даже нескольких членов из кабала. По счастью, протагонистам становится известно, что пленных доставили в клинику для душевнобольных, где скоро начнутся первые операции по депрограммированию.

Скорпионы

Скорпионы считаются самым молодым кабалом Жрецов престола в Бостоне, однако во многом их можно назвать и самым могущественным. Эта группа собрана из бойцов, которые ставят дисциплину превыше всего и постоянно тренируются для грядущих схваток с местными магами.

Сюжетная зарисовка: Восстание Скорпионов

Устав от вечного перетягивания одеяла, которое регулярно оканчивается победой Жрецов престола, однако уже десятилетиями не даёт ощутимого результата, Скорпионы решают нанести Бостону настоящий удар – даже если это означает, что им придётся рисковать массовыми Парадоксами.

Тремер

Бостонские Пробуждённые схлестнулись с личами в 1992 году, когда схватка окончилась решительной победой Консилиума. Маги до сих пор верят, что в тот памятный день они избавились от Тремер навсегда. Конечно, столь оптимистичный взгляд не имеет ничего общего с объективной реальностью.

Сегодня Тремер втайне правят обширным кварталом для бедных, где их предводитель – чернокожая колдунья по прозвищу Мама Деста – помогает слабым и обездоленным обрести своё место в жизни. Более того, её вполне справедливо считают любимицей местных детей. Практически каждый юный житель квартала с радостью сообщает Маме Десте, что он видел и слышал на улицах города. Мама Деста накапливает эту информацию и передаёт её своим доверенным личам.

Сюжетная зарисовка: Мама и дети

Если персонажи узнают о существовании Мамы Десты (не обязательно понимая, что им приходится иметь дело с личем, а не простой колдуньей), они могут попытаться разорвать связь между детьми и их двуличной покровительницей. В этом случае они обнаружат, что только что нажили врагов в лице всего квартала. Смертные ничего не знают о Пробуждённых, не говоря уже о пристрастии Мамы Десты к человеческим душам. Они лишь видят, что группа более состоятельных горожан устраивает неприятности истинной героине их квартала.

Спящие

Если не говорить о любви к анонимности и разобщённости, свойственной как Пробуждённым обитателям Бостона, так и простым горожанам, местные Спящие ведут себя так же, как и любые другие люди. Ниже приведена лишь одна короткая зарисовка на случай, если вам захочется сделать смертных более важной частью того или иного конфликта между Пробуждёнными.

Сюжетная зарисовка: Опасный союзник

Персонажи выходят на опытную журналистку, скрывающуюся под прозвищем Янь. Последние годы Янь ездила по всему миру, составляя заметки на тему различных военных конфликтов и стараясь публиковать объективную правду там, где её обычно задавливает политическая пропаганда.

Недавно она вернулась в Бостон, где начала расследование, посвящённое деятельности загадочных культов, в действительности представляющих собой кабалы Пробуждённых. Благодаря случайной (или намеренной) связи с талантливой журналисткой персонажи получают ценные сведения о своих врагах. Тем не менее, другие маги уже успели

прочитать её заметки в Сети или местной газете, и не всем нравится, что смертный раскапывает их тайны. Особенно это волнует Жрецов престола и Стражей вуали, которые уже начинают разрабатывать план по нейтрализации журналистки.

Глава четвёртая:
Непроторенные дороги

Бостон полон загадок, но не которые из них приносят магам ощутимую пользу, даже если они не знают, чему обязаны тем или иным благословением. Например, если встать перед маяком на острове Литл-Брюстер и прочитать стихи, посвящённые утонувшему смотрителю маяка, на следующую же ночь в ваших грёзах появится Бледная шхуна – корабль, предлагающий увезти вас в глубины астральных царств.

В этом случае спящий маг должен пройти проверку Медитации (то есть Сообразительности + Самообладания) и набрать восемь успехов. Затем маг вкладывает очко Маны и призывает к себе корабль. Если стихи перед маяком читали сразу несколько магов, во сне они будут стоять рядом друг с другом, а значит – смогут участвовать в коллективном сновидении.

Если герои решают подняться на борт, они обнаруживают, что судном управляют четырнадцать моряков, каждый из которых воплощает один из Пороков или одну из Добродетелей. Капитана обычно не видно: его голос раздаётся по всему кораблю.

Маги не способны выбрать пункт назначения: моряки будут попросту игнорировать их слова, приказы и просьбы. Вместо этого корабль перенесёт их в несколько областей Теменоса, целиком обойдя их Онейрои (для лучшего понимания сути астральных экспедиций вы можете заглянуть в книгу **Astral realms**). Тем не менее, иногда на борт таинственным образом просачиваются гоэтические демоны персонажей и даже других, незнакомых людей. Они попадают на судно как раз в тот момент, когда он должен был проходить через Онейрои. Кроме того, некоторые астральные сущности прячутся на борту в момент захода корабля в порт того или иного царства.

Персонажи не обязаны сходить с корабля в том царстве, в которое их привезли. Тем не менее, общую сущность астрального мира они понимают в момент прибытия. Прежде всего это обеспечивает боцман, громко выкрикивающий сообщения наподобие: “Заходим в порт Енозии, кладбища мёртвых стремлений”. Кроме того, общий дух царства можно уловить, просто увидев его с борта корабля.

Сюжетная зарисовка:
Безумные путешествия

Как и в случае с любыми астральными путешествиями, полуночная экспедиция на борту Бледной шхуны может служить двум целям. Прежде всего, Рассказчик может создать историю, разворачивающуюся в метафорическом или даже галлюциногенном мире астральных царств, удовлетворив тягу своих игроков к чему-то неведомому и фантасмагорическому. Во-вторых, как и любое астральное путешествие, странствие на борту Бледной шхуны позволяет отразить в игре важные личностные темы, говоря на простом языке метафор.

Например, в ходе странствия Пробуждённые могут оставить Бледную шхуну в порту, а сами присоединиться к команде пиратов, охотящихся за Пороками и Добродетелями людей вместо золота и других сокровищ. Не забывайте и про Магический опыт, который протагонисты могут получить в ходе этого путешествия. Опять же, такой сценарий может служить двум целям: с одной стороны, персонаж может узнать о Пороках и Добродетелях других смертных, с другой – поучаствовать в нетипичном для Мира Тьмы пиратском приключении, в котором вместо Здоровья он будет терять очки Воли, а вместо обычного опыта получать магический.

Не забывайте о возможности путешествия во времени или странствия по иным мирам и альтернативным вселенным. В сущности, ничто не мешает героям прибыть в астральное отражение самого Бостона!

Индейское кладбище

Хотя сегодня истории со зловещими захоронениями индейцев считаются уже чем-то вроде стереотипа, следует понимать, что они появились именно благодаря таким местам, как Бостонский полуостров.

Одним из таких жутких мест можно с уверенностью назвать Коппс-Хилл, который выступает в роли Источника четвёртого уровня. И конечно, у этой силы есть своя цена. Коппс-Хилл представляет собой современное кладбище, построенное поверх более древнего кладбища, которое также сооружалось уже на основе старинного захоронения. Если маг активирует Внутренний взор или просто посещает кладбище ночью, он видит, что на месте одной могилы появляются призрачные отражения других. На месте имён, выцарапанных на надгробных камнях, появляются десятки иных имён.

Перенаселённость этого кладбища вдыхает жизнь в необычный феномен, который бостонские некроманты называют термином “некроамальгамы”. Некроамальгама представляет собой призрачное существо, образованное из множества призраков, тела которых были захоронены в одном месте. Лишённые своего собственного участка земли, со временем эти призраки утратили идентичность и начали жаждать мести живым существам. Когда они материализуются в земной реальности, глазам изумлённого смертного предстаёт чудовище с дюжиной рук и голов, из тела которого торчат сотни костей, буквально не помещающихся в одной оболочке.

Даже более мирные духи и призраки, обитающие на кладбище, знают, как тяжело им придётся в ближайшее время, когда в их могилу положат чужие тела. Они многое знают – в конце концов, их загробная жизнь проходит в соседстве с тысячами других привидений, – однако они никогда не делятся своими тайнами бесплатно. Маг действительно может обрести ценные сведения, поговорив с местными призраками, однако ему придётся выполнить не одно сложное поручение и расстаться с внушительными запасами Маны.

Сюжетная зарисовка:
Война усопших

Помимо некроамальгам и любых других монстров, которые могут обитать на кладбище, “по умолчанию” за Источник Коппс-Хилла воюют сразу пять фракций. Прежде всего, именно здесь укоренился небольшой кабал Тремер, не нашедший укрытия в нищем квартале Мамы Десты. Во-вторых, сосредоточение такого количества призраков не могло не породить раскол между усопшими. Одна группа представлена благородными жителями из разных кварталов Бостона (и даже разных исторических периодов). Они называют себя Серыми вождями.

Другая группа призраков, именующая себя Чёрными магистратами, регулирует конфликты между самими покойниками. Ещё одна группа, Палата общин, воплощает саму идею правления. Эти призраки постоянно выносят новые законы и тотчас берутся за наведение порядка среди усопших в соответствии с новой социальной иерархией. Они не ведут себя ни последовательно, ни логично. Их задача состоит в том, чтобы воплощать саму идею власти, а не следовать собственным законам.

И наконец, пятой фракцией в этой войне за кладбище становится кабал протагонистов, которому предстоит разобраться со всеми вышеописанными соперниками.

Лес пустых домов

Самыми опасными местами в Массачусетсе часто оказываются те, о которых все давно забыли. Бостон располагается в одной из самых старых частей Америки, однако его современная – и изученная – история началась всего несколько веков назад.

Но магический мир ничего не забыл. Если маги хотят узнать тайны, которые хранит эта земля, им достаточно просто наведаться к духам, живущим в лесу рядом с Бостоном. Опасность заключается в том, что для духов современные маги всегда были всего лишь зарвавшимися *новичками*. Лесные духи помнят древних индейских шаманов, как и

таинственных чернокнижников тех времён, когда на этой земле ещё не было ни одного массачусетского индейца.

Если маг хочет узнать у духов что-нибудь ценное, он должен быть готов предложить им взамен великие дары. И если эти дары придутся им не по вкусу, лесные духи – коллективно известные как Лес пустых домов, в память о бесчисленных жилищах, которые стояли на этой земле до пришествия белых колонизаторов – могут жестоко покарать заносчивого чародея.

Князь тысячи листьев

Эта история абсолютно правдива, однако из-за вмешательства магов в поток самого времени некоторые её части имели место не в нашем мире, а в том варианте Земли, который исказила магия Пробуждённых. Три тысячи лет назад египетские жрецы-каннибалы призвали в земную реальность Того, Кто Открывает Мудрость В Свете Убывающей Луны. Это создание, позже обретшее дурную славу под именем Князя тысячи листьев, жило самим Временем и без труда управляло ходом истории. Князь наделил своих жрецов великими силами, а когда смерть забрала их души, остался в земной реальности, чтобы наблюдать за изменчивым миром людей и иногда поедать их разум – возможно, от голода, а возможно, просто для удовольствия.

Почти четыреста лет назад маги Чёрной петли, тогда ещё звавшиеся Колесницей Эпоны, вступили в схватку с индейскими шаманами. Зная, что им не победить европейских колонизаторов, индейцы призвали жуткого духа Маниту, который вселился в их тела и начал преследовать европейских магов по всем окрестным землям. Конечно, это положило конец и самим индейским шаманам, поскольку из гордых магов они превратились в безмозглых чудовищ, однако судьба бостонских Пробуждённых тоже казалась предрешённой.

Тогда Колесница Эпоны вспомнила о запретном ритуале, созданном в Древнем Египте для призыва Князя тысячи листьев. В отличие от своих древнеегипетских предшественников, европейские маги знали, что эта демоническая сущность не столько управляет Временем, сколько заменяет определённые части истории хаотичной материей самой Бездны. Однако не видя иного пути к спасению, заклинатели из Колесницы Эпоны прибегли к запретному ритуалу и призвали Князя тысячи листьев себе на помощь.

Князь с радостью принял предложение магов ещё раз исказить естественный ход истории. Он стёр индейских шаманов из современной реальности, заодно прихватив и одного из магов Эпоны. Ещё одного заклинателя он превратил в бескостное чудище, которое могло только плакать кровью и выкрикивать проклятия на Высшей речи, пока его не сожгли собственные товарищи. Третий покончил с собой, а четвёртый ушёл в неизвестном направлении после того, как перестал различать ход Времени и, предположительно, сошёл с ума. Но остался последний, пятый член кабала. С того проклятого момента и до нынешних дней он видит сразу два варианта реальности.

Один соответствует всему, что знают о мире другие бостонские Пробуждённые. В другом варианте Маниту победил белых поселенцев. В нём нет Америки: существует лишь Ча’аннис, Земля сломанных панцирей, и её правители заживо накалывают людей на пики, искусственно продлевая их жизнь, чтобы они могли наблюдать за окружающим миром и выглядывать в нём предателей. Эту землю сотрясают великие войны, и человечество стонет под гнётом чудовищ.

В каком-то смысле этот мир действительно существует: более того, его можно считать более “естественным” вариантом истории, поскольку в нём Князь тысячи листьев не искажал поток Времени. И что хуже всего, существует вероятность, что последствия запретного ритуала можно обратить вспять. Если маги сумеют узнать о вынужденном преступлении Колесницы Эпоны и попытаются отозвать магию Князя, они могут раскрыть двери в тот иной мир, который сегодня видит последний выживший представитель кабала.

Сюжетные зарисовки:

Сбор книг

Местные Пробуждённые замечают определённое возмущение в потоке Времени и узнают о существовании Князя. Они начинают искать сведения об этой сущности и узнают об иной реальности, которая всё это время находилась у них под боком. Если Пробуждённые не сумеют разыграть свои карты правильно, вполне возможно, Князь сам захочет исказить пространство и превратить Бостон – или даже всю Землю – в жуткий аналог из параллельного мира.

Падшие

Маниту исчез, однако его служители всё ещё скрываются среди индейцев. Время от времени на улицах Бостона пропадают белые люди. Протагонисты теряют сначала одного знакомого, потом двух. Возможно, кого-то близкого теряют и другие маги Консилиума. Взявшись за расследование, персонажи выходят на след кровавого культа Маниту, видящего своё предназначение в пожирании своих древних врагов.

Чистка

Возможно, культ Маниту не просто скрывается среди индейцев, а активно распространяет своё учение среди всех, кто готов служить верой и правдой “древнему богу”. Один из главных очагов культа всё ещё располагается рядом с Бостоном.

В этом сценарии Пробуждённые решают избавить Бостон или даже весь мир от культа Маниту. Если хотите, вы можете придать этому сюжету особой масштабности, показав, что даже Жрецы престола и Истребители посылают бостонскому Консилиуму предложения о перемирии для совместного уничтожения культа. А это может открыть дорогу уже к другим, не менее интересным сценариям.